

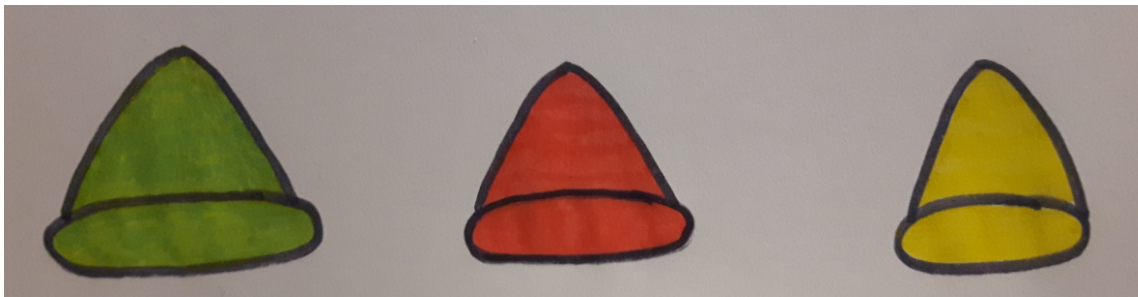
Allegato 2

1. Verdi, Rossi e Gialli

Luca Verdi, Sonia Rossi ed Elena Gialli hanno ognuno un cappello in testa.



Dice Sonia: “i nostri cappelli sono dei tre colori dei nostri cognomi!”



Ma la cosa curiosa è che nessuno di noi tre ha il cappello del colore del proprio cognome!”

Dice Elena: “io per esempio, ho il cappello verde!”



Di che colore sono i cappelli dei tre bambini?

2. La lumachina




Una lumaca vuole scalare un muro



dell'altezza di 9 metri.

Di giorno sale  di 3 metri esatti.

Di notte scivola e scende  di 2 metri.

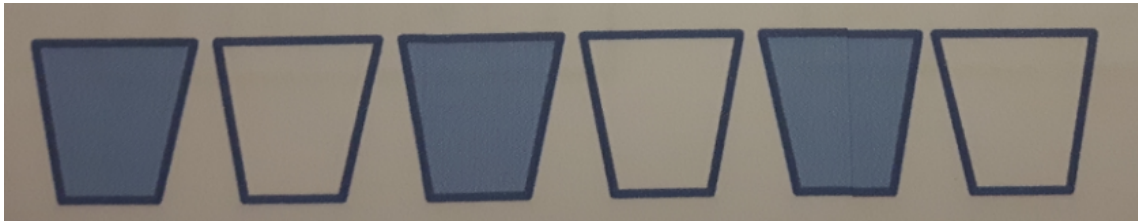
In quanti giorni la lumaca riesce a raggiungere la fine del muro?

3. I bicchieri

Ci sono sei bicchieri in fila. I primi tre sono pieni di acqua, i seguenti tre sono vuoti.






Puoi muovere solo un bicchiere per avere un bicchiere pieno e l'altro vuoto in modo alternato.



4. La pecora, il lupo e il cavolo

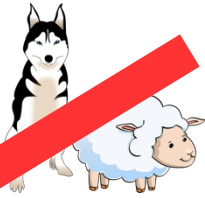


Un contadino deve trasportare da una riva

all'altra di un fiume una pecora , un lupo  e
un cavolo , ma la sua barca ha solo due posti.

Il lupo non può stare da solo con la pecora, perché

la mangia .



La pecora non può stare da sola con il cavolo,

perché lo mangia.



Come fa il contadino a portare tutti dall'altra parte?

5. Quadrato magico 3 x 3

Metti i numeri dall'1 al 9 nella tabella.

La somma (+) dei numeri in ogni riga deve essere 15.

La somma (+) dei numeri in ogni colonna deve essere 15.

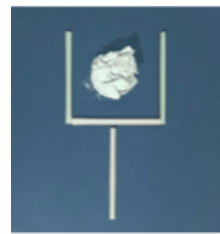
La somma (+) dei numeri in ogni diagonale deve essere 15.

6. Unisci i 9 puntini

Disegna una linea spezzata formata da 4 segmenti.
La linea deve passare per tutti i puntini.

7. La pala di cannucce

Quattro cannucce formano una pala



al centro della pala si trova la spazzatura



Sposta 2 cannucce per riformare la pala in modo
che la spazzatura rimanga fuori.

8. Spirale o quadrati?

Sposta 4 cannucce per formare 3 quadrati



!

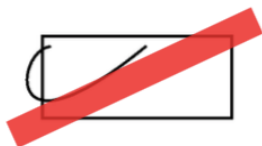
9. AA, BB, CC

Collega A con A, B con B, C con C, con tre pezzi di spago.

Gli spaghi non si devono mai intrecciare



e non devono passare fuori dal rettangolo!



10. Memory numeri

I giocatori a turno iniziano a scoprire due cartellini per formare una coppia.

Chi non trova la coppia ricopre i cartellini e passa il gioco.

Chi fa coppia ha diritto a scoprire ancora due cartellini.

Vince chi cattura più coppie!

11. Memory calcoli

I giocatori a turno iniziano a scoprire due cartellini per formare una coppia.

Chi non trova la coppia ricopre i cartellini e passa il gioco.

Chi fa coppia ha diritto a scoprire ancora due cartellini.

Vince chi cattura più coppie!

12. Memory forme

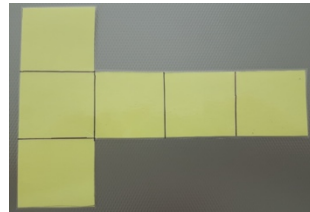
I giocatori a turno iniziano a scoprire due cartellini per formare una coppia.

Chi non trova la coppia ricopre i cartellini e passa il gioco.

Chi fa coppia ha diritto a scoprire ancora due cartellini.

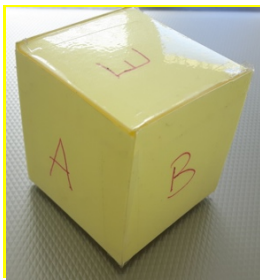
Vince chi cattura più coppie!

13. Cubo in 3D e 2D



Scrivi nelle facce del cubo in 2D

la lettera che trovi sulla stessa faccia del cubo in 3D!



14. Indovina chi?

Si gioca in coppia.

Ogni coppia pesca un cartoncino.

Lo scopo del gioco è indovinare il contenuto del cartoncino dell'altra coppia.

Per farlo si pongono delle domande. Si può rispondere solo sì o no.

Le domande non possono contenere numeri/cifre, ma solo le loro caratteristiche, es. Pari, dispari, numero di cifre ecc...